

『ナイトウィザード The 3rd Edition』 サマリー

■ INTRODUCTION

紅き月が昇る時、異界の扉が開かれる。

ようこそ、『ナイトウィザード』の世界へ。

紅き月の光によって照らし出された夜の世界、それがあなたがたウィザードが活躍する場所だ。あなたはみずからの分身であるウィザードを作成して、この世界で侵魔と呼ばれる侵略者と戦うことになる。

侵魔は人間の持つ“ブラーナ”を奪うためにやってくる。ブラーナとは物体が存在するために必要な力だ。ブラーナを奪われた人間は、世界から消滅してしまう。そんな人々を守り、侵魔を撃退できるのはウィザードだけだ。

■ 背景設定について

プレイヤーキャラクター（以降、PCと略す）の置かれている立場や役割など背景設定について解説する。

▼PCはウィザード

あなたの作成したPCは、“ウィザード”と呼ばれている。ウィザードは、魔法をはじめとした常識を越えた力を持つ超人だ。

▼ウィザードの役目は？

ウィザードはこの世界を侵略する“侵魔”と戦う者たちだ。

▼侵魔とは？

侵魔（しんま）あるいはエミュレイターとも呼ばれる怪物たちは、“裏界”と呼ばれる別の世界からやってくる侵略者である。彼らは人間の持つ“ブラーナ”を奪うためにやってくるのだ。

▼ブラーナとは？

“世界に存在する”ために必要な力だ。ブラーナを奪われてしまったら世界から消滅することになる。

■ ジャッジ

『ナイトウィザード The 3rd Edition』で行為判定を行なうことをジャッジと呼ぶ。ジャッジはGMが指定した数値（判定値）にプレイヤーが振った2Dを加えてGMに宣言すること。

ダイス目がクリティカル値だった場合、クリティカルが発生する。

ダイス目がファンブル値だった場合、ファンブルが発生する。

■ クリティカル値とファンブル値の決定

2Dを振り、出た目がクリティカル値になります。次にもう一度2Dを振り出した目がファンブル値になります。同じ値になった場合はファンブル値を振り直します。

▼CF修正値

決定したクリティカル値、ファンブル値をCF修正値の数値分だけ、数値を足し引きできる。

▼GMのクリティカル値とファンブル値

GMのクリティカル値は10、ファンブル値は5である。これは固定であり変更できない。

■ クリティカル

クリティカルが発生した場合、達成値に+10してダイスを振り直す。この時のダイス目がクリティカル値だったら、さらに達成値に+10してダイスを振り直す。これをダイス目がクリティカル値を出し続ける限り繰り返す。

■ ファンブル

ファンブルが発生した場合、達成値は判定値-10となる。

■ プラーナの使用

ブラーナには次のような使用方法がある。1回の使用につき1点のブラーナを消費する。

- ・**達成値の上昇**: 達成値を2D点上昇する。複数のブラーナを消費して、より高い達成値としてもよい。
- ・**ファンブルの打ち消し**: ファンブルを打ち消せる。出目がファンブル値ではなかったものとして達成値を算出せよ。
- ・**ダイスロールのやり直し**: ダイスロールをやり直す。やり直しが可能なのは1回のダイスロールで1回だけである。クリティカル値およびファンブル値が出たダイスロールには使用できない。対決の場合、受動側の達成値を確認してから能動側がダイスロールのやり直しを宣言できない。
- ・**ダイス操作**: ダイスの出目を±1できる。この結果、クリティカル値となった場合、クリティカルが発生する。この効果はクリティカルによって発生した振り足しのダイスロールの出目に対しても使用できる。
- ・**コスト消費**: 特技やアイテムなどの代償、コストとしてブラーナを使用することがある。
- ・**戦闘不能の回避**: ブラーナを2点消費することで、戦闘不能を回復し、HPを1まで回復させる。この効果は1シーンにつき1回まで使用できる。

● バッドステータス一覧表

バッドステータス	効果	回復
BS: 重圧	「タイミング: 常時」を除く特技、アイテム、使用不可	マイナー
BS: 狼狽	ムーブアクション不可	自動回復 (*1)
BS: 邪毒	クリンナッププロセスに邪毒レベル×1D点のHPダメージを受ける	アイテム、特技
BS: マヒ	リアクションの達成値-5	アイテム、特技
BS: 放心	すべてのジャッジの達成値-5	自動回復 (*2)

(*1) メインプロセスもしくはクリンナッププロセスの終了時

(*2) クリンナッププロセス開始時

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2014 FarEast Amusement Research Co.,Ltd.